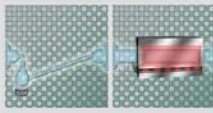


PIPELINE WORKSHOP

Witaj w cudownym świecie rur, w którym możesz budować i niszczyć nowe rurociągi. Twoje zadanie jest proste - musisz zbudować rurociąg zgodnie z wytycznymi na płytce końcowej - w tym odpowiednie pH płynu, jego gęstość, temperatura i kolor. Na swojej drodze do wykonania tego zadania znajdziesz wszystkie rodzaje płytki specjalne wymienione poniżej:



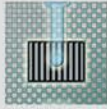
Chłodnica obniża temperaturę płynu o dziesięć i zwiększa gęstość o jeden. **Zamrażarka** obniża temperaturę płynu o 50 i zwiększa gęstość o 5.



Palnik zwiększa temperaturę o dziesięć i zmniejsza gęstość o jeden. **Piec** zwiększa temperaturę płynu o 50 i zmniejsza gęstość o 5.



Kran zmniejsza gęstość o dwa i zmienia pH płynu. Jeśli pH jest większe niż 7, obniża się o 1, jeśli jest niższe niż 7, to podnosi się o 1. Jeśli pH płynu wynosi dokładnie 7, pozostaje w tym punkcie.



Aby utrzymać prawidłowe ciśnienie po zainstalowaniu kranu, umieść odpływ i podłącz go do rurociągu.



Skrzyżowanie rur pozwala na krzyżowanie rur jedna nad drugą bez przeszkadzania sobie nawzajem.



Kwas pozwala na obniżenie pH płynu o 5, **zasada** pozwala zwiększyć pH płynu o 5.



Gytryna pozwala obniżyć pH płynu o 2, a **Proszek NaOH** zwiększa pH płynu o 2.



Jakikolwiek kolorowy proszek jest używany do zmiany koloru płynu. By poznać wynik mieszania kolorów spójrz na infoboard. **Wybielacz** służy do usuwania koloru płynu.



Możesz dodać sól do płynu by zwiększyć gęstość o dwa.



Ściana służy do blokowania wolnej przestrzeni. Możesz się jej pozbyć przez wysadzenie jej, lub zmianę jej położenia za pomocą klucza.



Popsute rury można naprawiać za pomocą taśmy.



Możesz niszczyć dowolne kafelki (bez kafelka startowego, kafelka końcowego i 5 złotych płytek ściennych) dynamitem lub bombą. Różnice są następujące: bomba niszczy tylko jedną płytkę gdzie dynamit niszczy obszar 3x3.



Klucz służy do obracania płytek i zmieniania ich położenia na planszy.

Najpierw gracze umieszczają płytkę początkową i końcową oraz 5 płytek ściennych na planszy przeciwnika. Następnie, jeden po drugim, dobierają 3 płytki, które układają na swojej lub planszy przeciwnika, a pozostałe 2 wracają do worka lub mogą być umieszczone w skrzynce narzędziowej. Gracz, który umieścił płytkę na planszy przeciwnika traci następną turę. Płytki w skrzynce można wykorzystać do umieszczenia ich na planszy lub można je wymienić na płytki ze skrzynek innych graczy. Pierwszy gracz, który zakończy rurociąg wygrywa.

Możesz także zagrać w wersję kooperacyjną, w której wszyscy razem próbują złożyć rurociąg, a jeden gracz zostaje sabotażystą próbującym popsuć ten plan. Wszyscy korzystają z tych samych skrzynek narzędziowych, więc musisz uważać, które płytki znajdują się w środku. W tym ustawieniu gracze biorą w swojej turze dwie płytki. Gracze mają 20 tur by ukończyć rurociąg.

Powodzenia i dobrej zabawy!